

Ali Baba

von Alexander Randolph

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Sätze Spielfiguren (je 1 Räuber, 1 Dame, 1 Offizier) in 4 verschiedenen Farben, 1 Spielwürfel mit den Werten 0, 1, 1, 2, 2, 3.

Teilnehmer: 2–4 Spieler

Spielziel: Jeder Spieler versucht, seine 3 Spielfiguren über die Brücke an das rettende Ufer zu bringen.

So wird gespielt:

Jeder Spieler wählt einen Satz Spielfiguren einer bestimmten Farbe. Dann werden alle Spielfiguren in einer Reihe vor der ersten Brückenbohle aufgestellt. Anschließend wird festgelegt, wer als erster würfelt. Danach kommt jeweils der nächste Spieler an die Reihe.

Die Spieler setzen eine beliebige Spielfigur ihrer Farbe um die gewürfelte Zahl auf die Bohlen. Die Fluß-Überquerung wird aber erschwert, denn jeder Spieler kann Figuren der anderen Teilnehmer schlagen und an den Ausgangspunkt zurückschicken. Dabei gibt es folgende Variationen:

1. Der Offizier fängt den Räuber.
2. Der Räuber fängt die Dame.
3. Die Dame fängt den Offizier.

Es gibt **nur** diese 3 Möglichkeiten, und daran müssen Sie immer denken.

Wie wird nun geschlagen?

Z. B.: Ein roter Offizier kommt auf eine Bohle, die von einem grünen Räuber besetzt ist. Jetzt muß der Räuber zurück, und Rot darf zur Belohnung noch einmal würfeln. Oder: Eine gelbe Dame kommt auf eine Brückenbohle, die durch Offiziere besetzt ist

und zwar durch einen roten und einen blauen. Jetzt müssen beide Offiziere zurück und Gelb würfelt noch einmal.

Wenn die Reihenfolge beim Setzen aber umgekehrt ist, erfolgt keine Gefangennahme. Z. B.: Eine Dame kann sicher auf eine Bohle kommen, die bereits von einem Räuber besetzt ist. Oder ein Räuber kommt auf eine Bohle, die schon von einem Offizier eingenommen wurde. Dann geschieht ihnen nichts. Eine Gefangennahme ist aber auch nicht möglich, wenn Spielfiguren gleicher Art oder Farbe aufeinander treffen.

Zwingend erforderlich für das Erreichen des anderen Ufers ist die genaue Augenzahl, d. h., wenn eine Figur noch eine Bohle vor sich hat, und es wird eine „3“ gewürfelt, kann sie nicht gezogen werden, und der Wurf ist ungültig. Erst mit einer „2“ hat sie das Ufer (**nach** der letzten Brückenbohle) erreicht.

Sieger ist der Spieler, der seine 3 Figuren zuerst auf das andere Ufer gebracht hat.